

RUN POPO RUN



JAVIER DíEZ MONTESINOS
JOSE JURADO FLORIDO
MAXIMILIAM KIRSCHBERG CASTILLO

INTRODUCCION

"Run popo Run" es un juego de correr sin fin, lo que significa que pertenece al género de los "endless runners" en inglés. En este tipo de juegos, los jugadores controlan un personaje que corre constantemente hacia adelante a través de un entorno en constante cambio, y su objetivo principal es evitar obstáculos, recoger objetos y tratar de sobrevivir el mayor tiempo posible.

A medida que avanzas en el juego, la velocidad aumenta, lo que hace que la jugabilidad sea más desafiante a medida que progresas. Además, los jugadores también pueden usar gestos simples para saltar, deslizarse y cambiar de dirección, lo que agrega un elemento de destreza y habilidad a la jugabilidad.

MECANICAS

1. Correr: El personaje del jugador corre automáticamente hacia adelante, y tu tarea principal es controlar su dirección y velocidad. Deslizar hacia la izquierda o la derecha en la pantalla cambiará la dirección del personaje.
2. Saltar: Deslizar hacia arriba en la pantalla hace que el personaje salte. Esto es útil para evitar obstáculos como raíces de árboles, piedras y zanjas.
3. Deslizarse: Deslizar hacia abajo en la pantalla hace que el personaje se deslice por el suelo. Esto es útil para superar obstáculos bajos.
4. Girar: Algunos tramos de camino requieren giros bruscos. Para realizar un giro cerrado, simplemente inclina tu dispositivo hacia la izquierda o la derecha.
5. Objetos y monedas: A medida que corres, encontrarás monedas dispersas por el camino. Debes recolectar estas monedas para aumentar tu puntuación y comprar mejoras. También puedes recoger gemas y power-ups para obtener ventajas temporales.
6. Objetivos y misiones: "Temple Run" te plantea desafíos y objetivos, como recolectar una cierta cantidad de monedas o correr una cierta distancia. Completar estos objetivos te recompensará con monedas y otros beneficios.
7. Power-ups: A lo largo del juego, encontrarás power-ups que pueden otorgarte habilidades especiales, como invencibilidad temporal, velocidad aumentada y saltos más largos.

8. Obstáculos y trampas: El juego está lleno de obstáculos. Debes evitar estos obstáculos para mantener tu carrera.

10. Muerte y puntuación: El juego termina cuando tu personaje choca con un obstáculo o es atrapado por las criaturas. Tu puntuación se basa en la distancia recorrida y la cantidad de monedas recogidas durante la carrera.

DISTRIBUCION DEL PROYECTO

Al gustarnos todos los palos a la hora de desarrollar un juego o proyecto, casi todos los participantes del proyecto ayudaran a la hora de desarrollar el juego tanto visualmente como en las mecánicas y a la hora de programar. La distribución de las diferentes áreas del juego serán las siguientes.

Javier Diez: desarrollo de escenas, mecánicas del juego, scripts

Maxi: Scripts, mecánicas, testeo

Jose Jurado: Animaciones, mecánicas, testeo, escena.